vib-ripple™

モクジ

SCPS 11032

アソビカタ

1 シャシンの上でジャンプ！

ビブリを自由自在に動かして、シャシンの上でジャンプ！
トランポリンみたいにはずむシャシンがキモチイイ！

→P.10

2 ペタキャラをゲット！

シャシンに隠れているペタキャラをジャンプでゲット！
いろんなシャシンで遊んで、ペタキャラを全部集めよう！

→P.12

3 メールのシャシンで遊ぼう！

ケータイやパソコンを使えば、自分で撮ったシャシンで遊べちゃう。
どんなペタキャラが出てくるかは、遊んでみてのお楽しみ！

ケータイ

パソコン

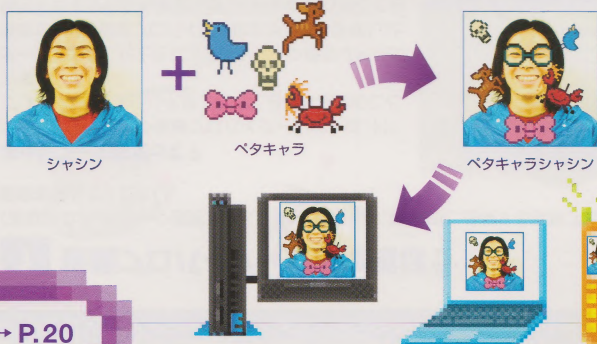
あなたのメールボックス

ほかの『ビブリップル』

『ビブリップル』

→ P.20

4 シャシンを送ろう！

お気に入りのシャシンは、自分や友達にメールしよう！
シャシンにペタキャラを貼って、ペタキャラシャシンも送ってみよう！

→ P.20

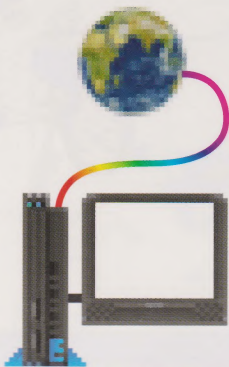
・メール以外にも、デジタルカメラのシャシンでも遊べます。
・デジタルカメラを使った遊びかたは、26～27ページを読んでください。

サッソクアソボウ

1 接続プロバイダー設定を選ぼう

「あなたのネットワーク設定ファイル」があるときは、遊ぶ前に、使用する接続プロバイダー設定を選んでください。

ネットワーク設定って？

ネットワーク設定や接続プロバイダー設定とは、『ビブリップル』でメールを使うときに必要な設定のことです。
ゲームを起動したときに、「ネットワーク機能は利用出来ません」や「接続プロバイダー設定が存在しません」と表示されるかもしれませんが、メールを使わなくてもゲームは始められるので、まずは、気にせずに先に進みましょう。
『ビブリップル』に慣れて、メールを使った遊びを始めるときは、20～25ページを読んでください。

→P.20

2 アルバムを選ぼう

ネットワーク設定が終わると、タイトル画面になります。STARTボタンを押して、メインメニューに進みましょう。
ビブリのアルバムにあるシャシンで遊ぶには、メインメニューで［ビブリアルバム］を選びます。
そのほかのメニューについては、以下のページを読んでください。

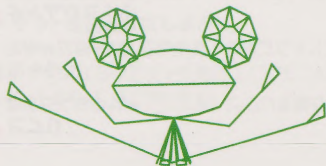
マイアルバム………あなたのアルバムにあるシャシンで遊びます。
18～19ページを読んでください。

メール・ジュシン…メールを受信して、シャシンをマイアルバムに保存します。
20～25ページを読んでください。

USBカメラ………デジタルカメラのシャシンをマイアルバムに保存します。
26～27ページを読んでください。

オプション…………システムデータのセーブ／ロードやいろいろな設定のメニューです。28～29ページを読んでください。

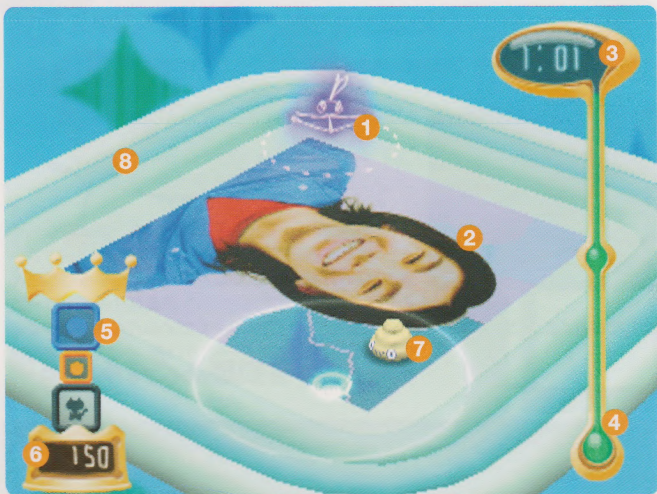
3 シャシンを選ぼう

ビブリアルバムは、いくつかあります。最初は、簡単なシャシンの[ウメ]アルバムしか選べません。[ウメ]アルバムにあるシャシンを全部クリアーすると、2つ目のアルバムが登場します。
アルバムを選ぶと、いま遊べるシャシンが並びます。まずは、左上のシャシンから、1枚ずつ順にクリアーしていきましょう。
シャシンを選ぶと、カクダイシャシンが表示されます。メニューから[プレイ]を選んで、さっそく遊びましょう。

4 シャシンで遊ぼう

カクダイシャシンのメニューから[プレイ]を選ぶと、シャシンの上にビブリが登場して、ゲームスタートです。
ゲームのルールやテクニックは、次のページから。

→P.6

・ビブリアルバムやカクダイシャシンで表示される項目やメニューの説明は、18～19ページを読んでください。

カンタンルール

❶ ビブリ
おきらくなウサギっ子です。ビブリを動かして、ペタキャラをゲットします。

❷ シャシン
アルバムから選んだシャシンです。

❸ タイムリミット
制限時間です。0になると、ゲームオーバーになります。

❹ シンカメーター
ビブリの進化のようすがわかるメーターです。

❺ ターゲット
クリアーするために必要なペタキャラの数と種類です。

❻ スコア
得点です。

❼ ブンチ
ビブリのジャマをする、プニュプニュの生きものです。

❽ フレーム
シャシンのまわりにある額です。

1 クリアーするには

ビブリを操作して、シャシンに隠れているペタキャラをゲットしましょう。
ターゲットにあるペタキャラを全部ゲットすると、クリアーです。

ジャンプでペタキャラゲット!

ペタキャラが隠れているところでジャンプしていると、シャシンからペタキャラが飛びだしてきます。飛びだしたペタキャラの近くでジャンプを続けると、ペタキャラをゲットできます。

ターゲットを空っぽにしよう!

ターゲットにある□が、ペタキャラ1コです。□が3コあるシャシンならペタキャラを3コ、□が5コあるなら5コゲットすれば、クリアーです。

2 ゲームオーバー

ゲームオーバーになるのは、以下のようなときです。

タイムリミットが0になる

タイムリミットが0になると、時間切れでゲームオーバーです。

ムシブリから退化する

ビブリ→ケロビブリ→ムシブリと退化して、ムシブリのときに退化するとゲームオーバーになります。
進化と退化の説明は、8〜9ページを読んでください。

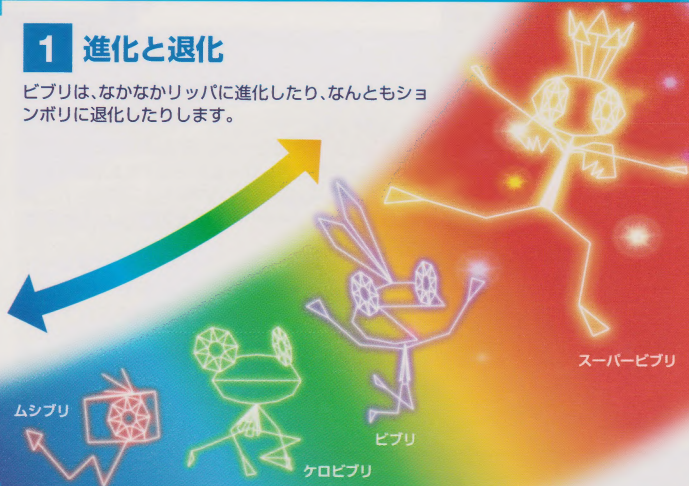
→P.8

・ジャンプのテクニックは10〜11ページ、ペタキャラゲットのテクニックは12〜13ページを読んでください。
・さらなるテクニックは、16〜17ページをどうぞ。

シンカ？タイカ？

1 進化と退化

ビブリは、なかなかリッパに進化したり、なんともションボリに退化したりします。

ムシブリ
ケロビブリ
ビブリ
スーパービブリ

2 進化するとき

シンカメーターが一番上まで増えると、1つ上の段階に進化します。
シンカメーターが増えるのは、以下のようなときです。

- スーパーフンバリピッタシジャンプをしたとき → P.11
- ペタキャラが飛びだしたとき → P.13
- ペタキャラをゲットしたとき → P.13
- ブンチをこわしたとき → P.16

3 退化するとき

以下のようなときに、退化します。ムシブリのときに退化すると、ゲームオーバーになります。

・ブンチにさわったとき → P.14
・ブンチワにさわったとき → P.14

4 スーパービブリはスゴイ！

ふつうのビブリからスーパービブリに進化すると、ペタキャラが隠れているところがわかるようになったり、イッパツでペタキャラをゲットできるようになったり、ジャマなブンチをこわせるようになったり、スーパーエレガントな能力全開です。
上のページにある「進化するとき」をよく読んで、ぜひともスーパービブリに進化してみましょう。
スーパービブリの能力の説明は、16〜17ページを読んでください。

→ P. 16

・ブンチの説明は、14〜15ページを読んでください。

ジャンプテク

1 フンバリ

シャシンの上で◎ボタンを押すと、ビブリがフンバって、シャシンが沈みます。フンバリの◎ボタンは、ジャンプするまで押したままです。
ジャンプから着地するときも、シャシンの上を歩いているときと同じように、ちょうどシャシンのところで◎ボタンを押してフンバリます。

スーパーフンバリ

ジャンプして着地するときに、シャシンぴったりのところで◎ボタンを押すと、スーパーフンバリになります。
スーパーフンバリすると、シャシンが大きく沈みます。

2 ジャンプ

シャシンが沈んだときに◎ボタンを離すと、ビブリがジャンプします。
ボタンを離したときのシャシンの沈みかたが大きいほど、高くジャンプします。
ジャンプ中も、シャシンの上と同じように左スティックで移動できます。着地する場所は、丸く明るく表示されます。

ピッタシジャンプ

シャシンが一番沈んだときに◎ボタンを離すと、ピッタシジャンプになります。
ピッタシジャンプすると、ふつうより高くジャンプします。

3 スーパーフンバリピッタシジャンプ

高くジャンプすればするほど、少ない回数のジャンプでペタキャラをゲットできます。スーパーフンバリとピッタシジャンプを使って、高いジャンプを続けられるように練習しましょう。

スーパーフンバリピッタシジャンプ
スーパーフンバリしてピッタシジャンプすると、スーパーフンバリピッタシジャンプになります。
スーパーフンバリピッタシジャンプすると、ビブリがキラキラ光って、シンカメーターが増えます。
キラキラのままブンチにさわると、ブンチをこわせます。

4 使うボタン

コントローラ端子1のコントローラを使います。
アナログコントローラ使用時のLED表示は、常に赤色（アナログモード）です。振動機能は、オプションでオン／オフできます。

左スティック…… ビブリの移動／（メニュー）選択
方向キー………… ビブリの移動／（メニュー）選択
◎ボタン………… フンバリとジャンプ／（メニュー）決定
⊗ボタン………… フンバリとジャンプ／（メニュー）戻る
△ボタン………… フンバリとジャンプ
□ボタン………… フンバリとジャンプ
STARTボタン … ゲームのやり直し
SELECTボタン…（アルバム）ペタキャラ一覧

STARTボタン
SELECTボタン
□ボタン
△ボタン
◎ボタン
⊗ボタン
方向キー
左スティック
アナログコントローラ
（DUALSHOCK 2）
LED表示

・左右のスティックのないコントローラや互換コントローラを使うときは、左スティックのかわりに方向キーを使い、振動機能は常にオフになります。

ペタキャラゲット

1 ペタキャラのヒミツ

シャシンには、赤いカタマリ、青いカタマリ、大きなカタマリ、小さなカタマリ、と、たくさんの「色のカタマリ」があります。ペタキャラは「色のカタマリ」の中に隠れています。たくさんある「色のカタマリ」からペタキャラを探して、ゲットしていきましょう。

クリアーしてペタキャラを手に入れよう

シャシンをクリアーすると、手に入れたペタキャラの種類とコ数をビブリが紹介してくれます。
持っているペタキャラは、アルバムのペタキャラ一覧で確認できます。ペタキャラ一覧の説明は、18ページを読んでください。
ゲームオーバーになると、ペタキャラをゲットしていても手に入りません。

→P.18

2 ターゲットをチェック

クリアーするためには、ターゲットにあるペタキャラを全部ゲットしないといけません。ターゲットにない(クリアーに関係ない)ペタキャラもあるので、どんなペタキャラをゲットすればいいのか、ターゲットをよくチェックしましょう。
ターゲットの□は、以下のような意味です。

色の□

ペタキャラの色が指定されています。
ペタキャラの色は「色のカタマリ」の色と関係があります。指定された色に似ている「色のカタマリ」を探してみましょう。

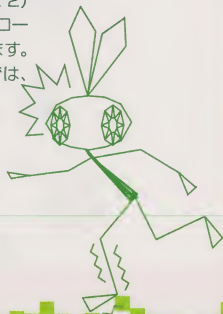
色、大きさ、形の□

色や大きさ、形が指定されています。色以外に、大きさや形もあっていないと、ターゲットをゲットしたことになりません。
大きさは「色のカタマリ」の大きさです。
形は、ペタキャラの形です。シャシンから飛びだすまでわかりません。

3 振動をチェック

ペタキャラが隠れているところに行くと、アナログコントローラがブルブル振動します。シャシンの上を歩いたりジャンプしたりしながら、振動するところを探しましょう。

振動機能を使うには

振動機能を使うには、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)かアナログコントローラ(DUALSHOCK)または互換コントローラを使って、オプションの[バイブレーション]を[オン]にします。左右のスティックのないコントローラや互換コントローラでは、振動機能を使えません。
オプションの説明は、28~29ページを読んでください。

4 ジャンプでペタキャラゲット

ペタキャラが隠れているところでジャンプしていると、シャシンからペタキャラが飛びだしてきます。飛びだしたペタキャラの近くでジャンプを続けると、ペタキャラをゲットできます。ジャンプのテクニックは、10~11ページを読んでください。
シャシンには、何コもペタキャラが隠れています。ビブリをうまく動かすと、2コ以上のペタキャラを同時にゲットすることもできます。

同時ゲットのヒミツ

ジャンプのときにペタキャラが飛びだしたり、ゲットできたりする広さは、ジャンプの高さで決まります。
ゲットできる広さの中に2コ以上のペタキャラがあるところで、高くジャンプすると、同時にゲットできます。
同時にゲットしたペタキャラは、クリアーしたときにふつうよりたくさん手に入ります。

・手に入れたペタキャラは、マイアルバムのシャシンに貼って遊べます。マイアルバムの説明は、18~19ページを読んでください。

ブンチブンチブンチ

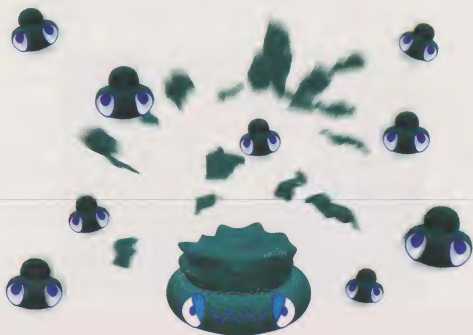
1 チビブンチ

一番小さいブンチ。
ビブリのことが大好きで、ビブリを追いかけてきます。

2 ブンチ

シャシンの上でじっとしている、ふつうのブンチ。
たまに爆発して、ブンチワをふりまきます。
爆発したら、ジャンプでブンチワをよけましょう。

3 デカブンチ

シャシンの上でじっとしている、大きなブンチ。
たまに爆発して、たんさんのチビブンチに分裂します。

4 トブンチ

シャシンの上を飛んでいるブンチ。
あちこち飛びまわるので、ジャンプするときは注意しましょう。

・シャシンからブンチが出てくることもあります。
・ブンチのこわしかたは、16ページを読んでください。
・「ブンチ」とは、マレー語で「嫌う」という意味です。

スーパーテク

1 キラキラでブンチをこわす

スーパーフンバリピッタシジャンプすると、ビブリがキラキラ光ります。
キラキラのままブンチにさわると、ブンチをこわせます。
スーパーフンバリピッタシジャンプの説明は、11ページを読んでください。

→P.11

2 スーパービブリでブンチをこわす

スーパービブリに進化してブンチにさわると、ブンチをこわせます。
進化の説明は、8〜9ページを読んでください。

→P.8

3 スーパービブリでペタキャラを見つける

スーパービブリに進化すると、ペタキャラが隠れているところがピカピカ光ります。
ペタキャラが隠れているところはずっと同じなので、光っているところを覚えておけば、
ふつうのビブリに退化してもペタキャラをすぐに見つけられます。
進化の説明は、8～9ページを読んでください。

ペタキャラが隠れているところ

→P. 8

4 ハイスコアを目指す

シャシンごとに、ハイスコアが残ります。
スコアが増えるのは、以下のようなときです。

- ペタキャラが飛びだしたとき
- ペタキャラをゲットしたとき
- ペタキャラを同時ゲットしたとき
- 進化したとき
- ピッタシジャンプしたとき

スコアを高くするコツ

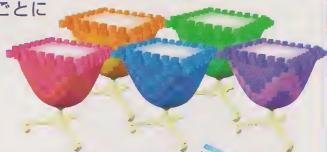
同時ゲットやピッタシジャンプなどを成功させるのも大切ですが、もっと大事なコツがあります。
ターゲットにあるペタキャラを全部ゲットすると、クリアーになって、ゲームが終わってしまいます。スコアを高くしたければ、ターゲットにないペタキャラを見つけて、たくさんゲットしましょう。ただし、時間切れになったり退化したりしてゲームオーバーになると、ハイスコアにはなりません。

・ハイスコアなど、アルバムやカクダイシャシンで表示される項目やメニューの説明は、18～19ページを読んでください。

マイアルバムヲツカオウ

1 アルバム

マイアルバムは、5つまで持てます。
マイアルバムを"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）にセーブするには、1つのアルバムごとに1421KB以上の空き容量が必要です。

アルバム

カクダイシャシン

アルバムの中身

2 アルバムの中身

1つのアルバムには、12枚のシャシンを入れておけます。

王冠マーク

クリアーしたシャシンには、以下のような王冠マークが表示されます。

- ターゲットにあるペタキャラだけ手に入れた
- ターゲットにないペタキャラも手に入れた
- シャシンにある全部のペタキャラを手に入れた

ペタキャラ一覧

アルバムの中身を見ているときにSELECTボタンを押すと、持っているペタキャラの一覧が表示されます。

3 カクダイシャシン

アルバムの中身でシャシンを選ぶと、カクダイシャシンになります。
カクダイシャシンでは、シャシンのタイトルやハイスコア、手に入れていない残りのペタキャラの数と、以下のようなメニューが表示されます。ビブリアルバムでは、選べないメニューもあります。

プレイ……………………選んだシャシンで遊びます。

ペタキャラ…………選んだシャシンに持っているペタキャラを貼って、ペタキャラシャシンを作ります。
ペタキャラを貼ると、王冠やハイスコア、残りのペタキャラが元に戻ります。

フレーム……………選んだシャシンのフレームを変えます。

タイトル……………選んだシャシンのタイトルを変えます。

メール・ソウシン … 選んだシャシンをメールで送信します。
メールの使いかたは、20〜25ページを読んでください。

コピー………………選んだシャシンをマイアルバムにコピーします。

サクジョ……………選んだシャシンを消します。
一度消したシャシンは、元に戻せません。

4 フレーム

ビブリアルバムの[ウメ]アルバムにある12枚のシャシンを全部クリアーすると、マイアルバムにあるシャシンのフレームを変えられるようになります。

フレームの変えかた

一度もクリアーしたことのないフレームには変えられません。まずは、変えたいフレームがついているシャシンをクリアーしましょう。
マイアルバムからフレームを変えたいシャシンを選んで、カクダイシャシンのメニューから[フレーム]を選ぶと、持っているフレームが表示されます。
左スティックを左右に倒してフレームの種類、上下に倒して色を決めて、◎ボタンを押してください。
フレームを変えても、王冠やハイスコア、残りのペタキャラは変わりません。

フレームの増やしかた

ビブリアルバムやマイアルバムでシャシンをクリアーすると、そのシャシンのフレームが手に入ります。

・マイアルバムの中のシャシンをクリアーしたりペタキャラを貼ったりしたあとにセーブすると、アルバムデータのほかに、システムデータも上書きされます。

1 必要な機器や環境を確認する

『ビブリップル』でメールを使って遊ぶには、"PlayStation 2"本体やアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)など以外に、以下の機器や環境が必要です。各機器を使用する前には、それぞれの機器の取扱説明書を必ず読んで、正しく使用してください。

"PlayStation 2"専用ネットワークアダプターもしくは"PlayStation BB Unit"

"PlayStation 2"専用ネットワークアダプターには、"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター(Ethernet)(EXPANSION BAYタイプ)と"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター(Ethernet)(PC CARDタイプ)があります。
"PlayStation BB Unit"には、"PlayStation BB Unit"(EXPANSION BAYタイプ 40GB)と"PlayStation BB Unit"(外付型 40GB)があります。
どちらも、使用する"PlayStation 2"本体の型番に対応した機器が必要です。
"PlayStation 2"専用ネットワークアダプターや"PlayStation BB Unit"についてくわしくは、"PlayStation"オフィシャルホームページSCEJソフトウェア情報(http://www.playstation.jp/scej/)を参照してください。

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)

ネットワークに接続するときに必要な「あなたのネットワーク設定ファイル」や受信したシャシンを保存するために使用します。

ブロードバンドネットワーク回線

"PlayStation 2"専用ネットワークアダプターや"PlayStation BB Unit"に対応したADSL回線やCATVインターネット回線、FTTH回線などのブロードバンドネットワーク回線です。

ネットワークに接続するための周辺機器やケーブル類

"PlayStation 2"専用ネットワークアダプターや"PlayStation BB Unit"とネットワーク回線を接続するために必要なADSLモデムなどの周辺機器とケーブル類です。USBモデムには対応していません。
ネットワーク回線に対応した必要機器についてくわしくは、使用する回線を提供しているインターネットサービスプロバイダーにお問い合わせください。

SMTPおよびPOP3を使用できるメールアドレス

メールの送受信に使うメールアドレスです。
携帯電話のメールアドレスは使用できません。
WEBメールやフリーメールのメールアドレスは、ご利用できない場合があります。

2 ネットワーク設定を設定する

ネットワーク設定は、以下のように設定していきます。ネットワーク接続に使うインターネットサービスプロバイダーの接続設定資料を見ながら、正しく入力してください。

1『ビブリップル』を起動する

『ビブリップル』を起動したときにネットワーク設定が見つからないと「接続プロバイダー設定が存在しません。ここで設定を行いますか？」と表示されます。◎ボタンを押して、設定を始めましょう。

2 ネットワーク設定メニューで[新規作成・追加]を選ぶ

◎ボタンを押すと、ネットワーク設定メニューが表示されます。[新規作成・追加]を選んでください。

3 保存する機器を選ぶ

ネットワーク設定は「あなたのネットワーク設定ファイル」として"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)や"PlayStation BB Unit"、"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブに保存できます。

『ビブリップル』では、MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存されている「あなたのネットワーク設定ファイル」を使います。MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を選んでください。

保存できる機器が1つしかないときは、選ぶ画面が表示されません。

4 接続機器を選ぶ

[SCE/Ethernet (Network Adaptor)]を選んでください。

5 接続方法を設定する

PPPoEの使用、IPアドレスの設定、DNSサーバーの設定を入力します。

6 設定名を入力する

ネットワーク設定の名前を入力します。ここで入力した名前が『ビブリップル』で接続プロバイダー設定を選ぶときに表示されます。

7 設定を保存する

設定した内容を確認して、3で選んだ機器に設定を保存します。

保存したあとで、ネットワークへの接続をテストできます。

8『ビブリップル』に戻る

ネットワーク設定メニューで⊗ボタンを押して、『ビブリップル』に戻ります。

・ネットワーク設定は、オプションからも設定できます。オプションの説明は、28〜29ページを読んでください。

3 メール設定を設定する

メール設定は、以下のように設定していきます。『ビブリップル』で使うメールアドレスを提供しているインターネットサービスプロバイダーのメール接続設定資料を見ながら、正しく入力してください。

1 メール設定に進む

オプションの[メール・セッテイ]を選ぶと、メール設定に進みます。また、メール設定を設定していないときにメインメニューの[メール・ジュシン]かマイアルバムの[メール・ソウシン]を選んでも、メール設定に進めます。
メール設定に進むときには、ネットワークに接続します。必要機器やネットワーク設定を正しく設定して、ネットワークに接続できるようにしてください。

2 メール設定を入力する

以下のようなメール設定を入力します。
入力する設定を左スティックで選んで◎ボタンを押してください。
すべて入力したら、⊗ボタンを押して前のメニューに戻ります。

ナマエ………………メールを送信するときに使う名前です。件名と送信者名に使われます。
メールアドレス……『ビブリップル』で使うメールアドレスです。
POP3………………メールを受信するときに使うPOP3サーバーです。
SMTP………………メールを送信するときに使うSMTPサーバーです。
メールアカウント…メールアドレスに対応したアカウント(ユーザーID)です。
パスワード…………メールアドレスに対応したパスワードです。

3 メール設定を保存する

オプションから[システム・セーブ]を選んで、設定したメール設定を"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存します。
オプションの説明は、28〜29ページを読んでください。

4 メールを使って遊ぶ

メール設定が終わると、メールで遊べるようになります。
24〜25ページを読んで、楽しく遊んでください。

→ P.24

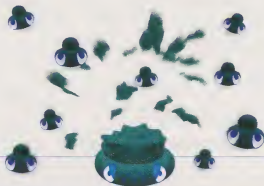
メール機能ご利用の際のご注意

・以下、『ビブリップル』(以下、本ソフトウェア)を使用してブロードバンドネットワーク回線に接続し、電子メールの送受信を行う機能を「メール機能」と呼びます。
・受信メールの送信元や送信メールの送信先の環境およびネットワークの状態によっては、メール機能を使用した電子メールの送受信が正常に行われない場合があります。
・メール機能を使用する"PlayStation 2"で作成した「あなたのネットワーク設定ファイル」以外の「あなたのネットワーク設定ファイル」では、メール機能を使用できません。
・メール機能を使用する"PlayStation 2"で作成したシステムデータに保存されているメール設定以外のメール設定では、メール機能を使用できません。
・メール機能の利用料金は無料です。ただし、ブロードバンドネットワーク回線への接続やメールアドレスの利用には、使用するインターネットサービスプロバイダーの料金が別途必要です。また、携帯電話の利用には、パケット通信料が別途必要です。
・**メール機能を使用する際に必要なメール設定およびアドレス帳の設定情報は、本ソフトウェアのシステムデータに保存されます。アカウントやパスワード、メールアドレスなどの重要な個人情報が含まれているため、メール設定後のシステムデータまたはシステムデータが保存されている"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を他人に譲渡する場合は、事前にメール設定およびアドレス帳の設定情報をすべて削除し、再度システムデータをセーブしてください。**
・メール機能を使用して電子メールを受信する際には、メールサーバーから電子メールを削除しません。メールサーバーから電子メールを削除したい場合は、別途、電子メールを削除できる電子メールクライアントを使用してください。
・メール機能を使用して受信できる添付ファイルの条件は、以下の通りです。対応外の添付ファイルは受信されません。
- RGBカラーのJPEG画像(CMYKカラーおよびプログレッシブJPEG不可)
- 画像のサイズが、タテ64～5120ピクセルかつヨコ64～3840ピクセル
- 画像のタテヨコ比が、2倍以下(1:2～2:1)
- MIME/Base64エンコード
- Content-Typeがimage/jpegまたはimage/pjpeg

・メール機能を使用して受信できる電子メールの最大サイズは1350KBです。
・メール機能を使用して受信できる対応ファイルは最大60ファイルです。対応ファイルが61ファイル以上あるメールサーバーからは、最新の60ファイルのみ受信できます。
・メール機能を使用して電子メールを受信すると、対応ファイルがタテヨコ比1:1にトリミングされ、タテ256×ヨコ256ピクセルに拡大または縮小されます。
・メール機能を使用して電子メールを受信する際に、1通の電子メールに対応ファイルが複数添付されていた場合は、1ファイルのみ受信できます。
・メール機能を使用して受信した電子メールのSubject(件名)や本文は、閲覧できません。
・メール機能では、TCPポート25および110を使用します。
・メール機能では、POP3およびSMTP (SMTP-AUTH) 以外の電子メールプロトコル (APOPやPOP Over SSL、IMAPなど) には対応していません。
・メール機能では、電子メール送信前に受信する、いわゆるPOP before SMTPには対応していません。
・本ソフトウェアは"DNAS"(Dynamic Network Authentication System)という著作権およびセキュリティの保護を可能にする株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント独自の認証システムを使用しています。
・"DNAS"の無効化装置もしくはプログラムを譲渡し、引渡し、展示し、輸出し、輸入し、または送信することは、法律により禁止されています。
・"DNAS"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
・本ソフトウェアは、RSA Security Inc.のRSA® BSAFE™ SSL-CおよびCrypto-Cソフトウェアを搭載しています。
・「RSA」は、RSA Security Inc.の登録商標です。
・「BSAFE」は、RSA Security Inc.の日本、米国およびその他の国における商標または登録商標です。

メールデアソボウ

1 メールを使って遊ぶときは

メールを使って遊ぶときは、MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存されている「あなたのネットワーク設定ファイル」とメール設定を使います。
『ビブリップル』を起動したときに「あなたのネットワーク設定ファイル」にある「接続プロバイダー設定」を選んでください。
「あなたのネットワーク設定ファイル」やメール設定は、『ビブリップル』を起動している"PlayStation 2"で作ったものを使います。ほかの"PlayStation 2"で作った「あなたのネットワーク設定ファイル」やメール設定は使えません。
ネットワーク設定やメール設定、メールを使うための準備の説明は、20〜23ページを読んでください。

→P.24

2 メールのシャシンで遊ぶ

メールのシャシンで遊ぶには、メインメニューから[メール・ジュシン]を選んでください。シャシン付きのメールがチェックされて、シャシンが12枚ずつ、最大5つのジュシンバコに入ります。
ジュシンバコを選ぶと、メールが受信されて、シャシンが並びます。遊びたいシャシンを選んで◎ボタンを押すと、マイアルバムにコピーして遊べるようになります。マイアルバムの説明は、18〜19ページを読んでください。

あなたのメールボックス

受信できるシャシン

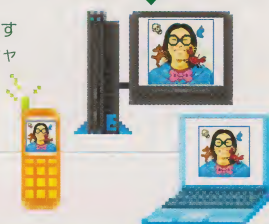
受信できるシャシンは、メールに添付されたJPEG画像のみです。また、『ビブリップル』より前にパソコンなどからメールを受信してメールボックスのメールが削除されていると、『ビブリップル』から受信できなくなります。メールが削除される前に『ビブリップル』から受信してください。
受信できるシャシンのくわしい内容は、23ページを読んでください。

→P.18

3 シャシンをメールで送る

マイアルバムにあるシャシンをメールで送るには、マイアルバムから送りたいシャシンを選んで、カクダイシャシンのメニューから[メール・ソウシン]を選んでください。
メールを送る相手のメールアドレスを入力すると、シャシン付きのメールを送信します。マイアルバムの説明は、18〜19ページを読んでください。

ペタキャラシャシンを送信するときは

動くペタキャラを貼ったペタキャラシャシンを送信すると、動きが2枚のシャシンに分解されて、相手にシャシン付きのメールが2通送られます。

→ P.20

4 アドレス帳を使う

アドレス帳には、メールを送信したことのある相手のメールアドレスが記録されています。アドレス帳を使うと、メールアドレスを入力しなくても相手を選ぶだけでメールを送信できるので、とても便利です。

アドレス帳を使うには

アドレス帳は、メールを送信するときに表示されます。新しいメールアドレスを入力するときは[シンキ]を選んでください。
メールを送信した相手のメールアドレスは、アドレス帳に記録することができます。

メールを受信したとき

アドレス帳にない相手からのメールを受信したときには、相手のメールアドレスをアドレス帳に記録することができます。

・メールを使って遊ぶときに、受信元や送信先として使える携帯電話の種類は、35ページの「携帯電話 動作確認機種」にまとめてあります。

デジタルカメラヲツナゴウ

1 デジタルカメラを使うには

"PlayStation 2"にデジタルカメラを接続すると、デジタルカメラのシャシンで遊べるようになります。デジタルカメラで撮った風景や友達のシャシンで、楽しく遊んでください。
デジタルカメラのシャシンで遊ぶには、"PlayStation 2"本体やアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)など以外に、以下の機器が必要です。各機器を使用する前には、それぞれの機器の取扱説明書を必ず読んで、正しく使用してください。

デジタルカメラ

USB端子に接続できるデジタルカメラです。使用できるデジタルカメラの種類は、35ページの「デジタルカメラ 動作確認機種」にまとめてあります。

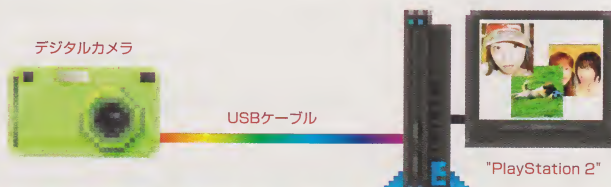
USBケーブル

使用するデジタルカメラに対応したUSBケーブルです。

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)

シャシンを保存するために使用します。

2 デジタルカメラをつなぐ

デジタルカメラを"PlayStation 2"につなぎます。
まずは、デジタルカメラにUSBケーブルのカメラ側端子を接続して、逆側の端子を"PlayStation 2"の♆(USB)端子に接続します。2つある♆(USB)端子のどちらに接続しても構いません。デジタルカメラは、同時に1台のみ接続できます。
次に、USBケーブルが正しく接続されているのを確認してから、"PlayStation 2"の電源を入れてください。
最後に、デジタルカメラの取扱説明書にあるUSBケーブル経由で画像を送るときに電源を入れる必要があるどうかの説明を読んで、デジタルカメラの電源を操作してください。

3 シャシンを選んで遊ぶ

デジタルカメラを正しくつないだら、メインメニューから[USBカメラ]を選んでください。デジタルカメラにあるシャシンがチェックされて、シャシンが12枚ずつ、最大5つのトリコミバコに入ります。
トリコミバコを選ぶと、中にあるシャシンが並びます。遊びたいシャシンを選んで◎ボタンを押すと、マイアルバムにコピーして遊べるようになります。マイアルバムの説明は、18〜19ページを読んでください。

取り込めるシャシン

取り込めるシャシンは、DCF画像のみです。くわしい内容は、下の注意を読んでください。

→ P.18

デジタルカメラ接続機能ご利用の際のご注意

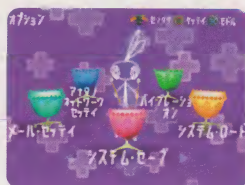
・以下、デジタルカメラ内の画像ファイルを『ビブリップル』(以下、本ソフトウェア)に取り込む機能を「デジタルカメラ接続機能」と呼びます。
・デジタルカメラ接続機能を使用する際は、使用するデジタルカメラの取扱説明書を必ず読み、正しく使用してください。
・デジタルカメラ接続機能を使用して本ソフトウェアに取り込める画像ファイルの条件は、以下の通りです。対応外の画像ファイルは取り込まれません。
 - 動作確認機種で撮影した画像(DCF形式)
 - 画像のサイズが、タテ64〜5120ピクセルかつヨコ64〜3840ピクセルで1350KB以下
 - 画像のタテヨコ比が、2倍以下(1:2〜2:1)
・デジタルカメラ接続機能を使用して取り込める画像は最大60ファイルです。画像ファイルが61ファイル以上あるデジタルカメラからは、最新の60ファイルのみ取り込めます。なお、デジタルカメラの機種によっては、最新の60ファイルにならない場合があります。
・デジタルカメラ接続機能を使用して画像を本ソフトウェアに取り込むと、タテヨコ比1:1にトリミングされ、タテ256×ヨコ256ピクセルに拡大または縮小されます。
・「USBe!」は、コルクス株式会社の提唱するデジタルカメラ接続サービスです。
(https://www.colx.jp/usbe/)

・[USBカメラ]で使えるデジタルカメラの種類は、35ページの「デジタルカメラ 動作確認機種」にまとめてあります。

オプション

1 オプションメニュー

メインメニューから[オプション]を選ぶと、オプションメニューに進みます。
オプションメニューでは、以下のような項目を選べます。

システム・セーブ ……………… システムデータをセーブします。
システム・ロード ……………… システムデータをロードします。
バイブレーション……………… アナログコントローラの振動機能をオン／オフします。
アナタノネットワークセッテイ… ネットワーク設定メニューに進みます。
メール・セッテイ ……………… メール設定を設定します。

2 システムデータのセーブとロード

システムデータとは、メール設定のほか、どのシャシンをクリアーしたかや、どのペタキャラを持っているかなどが記録されているデータです。

セーブ

『ビブリップル』を起動したときに、システムデータをMEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブするかどうかを選択できます。
システムデータを"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブするには、208KB以上の空き容量が必要です。
システムデータは、シャシンをクリアーしたり、マイアルバムにシャシンが増えたときに上書きされていきます。

ロード

MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にシステムデータがあれば、『ビブリップル』を起動したときに自動的にロードされます。続きを遊びたいときは、MEMORY CARD差込口1に"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を差しておくと便利です。

3 アナタノネットワークセッテイ

オプションから[アナタノネットワークセッテイ]を選ぶと、ネットワーク設定メニューに進みます。
ネットワーク設定メニューでは、以下のような項目を選べます。

新規作成・追加……ネットワーク設定を設定します。ネットワーク設定の説明は、21ページを読んでください。
設定の確認・変更…すでに保存してあるネットワーク設定を確認したり変更したりします。
設定の削除…………すでに保存してあるネットワーク設定を削除します。
接続テスト…………すでに保存してあるネットワーク設定を使って、ネットワークへの接続をテストします。

→P.21

4 メール・セッテイ

オプションから[メール・セッテイ]を選ぶと、メール設定を設定できます。メール設定の説明は、22ページを読んでください。
メール設定を変更したときは、オプションから[システム・セーブ]を選んで、変更したメール設定を"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存しておきましょう。
『ビブリップル』を起動してから[メール・ジュシン]や[メール・ソウシン]を一度も選ばずに[メール・セッテイ]に進むと、自動的にネットワークに接続します。

→P.22

・メール設定を設定したシステムデータには、メールアドレスなどの重要な個人情報が保存されています。
システムデータの取り扱いには十分注意してください。

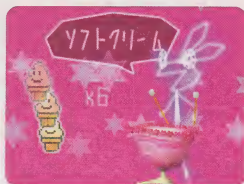
1 ペタキャラを増やしたい

以下のようにして、ペタキャラを増やしていきましょう。

ビブリアルバムをクリアーしていく

まずは、ビブリアルバムをクリアーしていきましょう。
カクダイシャシンの残りペタキャラを見ながら、ターゲット以外のペタキャラを探していくことも大切です。

テクニックを使う

同時ゲットを成功させたり、全部のペタキャラをゲットしてクリアーしたりすると、一度にたくさんのコ数のペタキャラが手に入ります。

メールやデジタルカメラを使う

メールやデジタルカメラを使って、新しいシャシンをどんどん増やしていきましょう。
隠れているペタキャラは、シャシンごとに決まっています。新しいシャシンには、持っていないペタキャラが隠れているかもしれません。

ペタキャラシャシンで遊ぶ

メールやデジタルカメラを使えなくても、ビブリアルバムからマイアルバムにシャシンをコピーして、ペタキャラを貼れば、新しいシャシンに生まれ変わります。

色を考える

隠れているペタキャラの色は、シャシンにある「色のカタマリ」の色と関係があります。
欲しいペタキャラの色に似ている「色のカタマリ」のあるシャシンをメールで集めたり、欲しいペタキャラの色に似ているペタキャラを貼ったりしてみましょう。

トクペタを集める

トクペタとは、ペタキャラ一覧の右端で[?]となっている特別なペタキャラです。
トクペタは、ペタキャラ一覧のヨコの1列全部のペタキャラを集めると手に入ります。シャシンから直接手に入れることはできません。
ペタキャラ一覧の一番下にある[?]はトクペタではありません。ふつうのペタキャラと同じように、シャシンから手に入れてください。

2 メールを受信できない

メールを受信できないときは、以下のことを確かめてください。

ネットワークに接続できない

まずは、20～23ページをもう一度読んで、正しく準備されているかを確認してください。正しく準備されているのに接続できない場合は、ネットワークが不安定になっている可能性があります。しばらくたってから、ネットワークに接続してみてください。

受信できないシャシンがある

以下のようなシャシンは受信できません。

種類が違う…… JPEG画像(RGB)にしてください。
大きすぎる…… タテ5120×ヨコ3840ピクセル以内にしてください。
小さすぎる…… タテ64×ヨコ64ピクセル以上にしてください。
細長すぎる…… タテとヨコの比率を1:2～2:1までにしてください。
2枚以上ある … シャシンは1枚だけ添付してください。

送られたはずのメールが受信できない

送られたはずのメールが受信できないときは、以下のような原因が考えられます。

シャシンが添付されていない…シャシンが直接添付されているメールのみ受信できます。

メールボックスがいっぱい……メールボックスがいっぱいになっていると新しいメールが届きません。パソコンなどを使っていらないメールを削除してください。

メールが多すぎる………………メールボックスにある『ビブリップル』で使えるシャシンは、新しい順に60枚まで受信できます。61枚目より古いシャシンを受信したいときは、パソコンなどを使っていらないメールを削除してください。

先に削除されている……………受信するときにメールボックスからメールを削除するようになっているパソコンなどで先に受信すると、メールボックスにあるメールが削除され、『ビブリップル』から受信できなくなります。メールが削除される前に『ビブリップル』から受信してください。

メールの内容が読めない

『ビブリップル』では、メールに添付されたシャシンのみを受信します。
メールの件名や本文は受信できません。

・受信できるシャシンについてのより細かい説明は、23ページを読んでください。

3 シャシンが変わった

『ビブリップル』でシャシンを受信すると、どんなシャシンでも、タテ256×ヨコ256ピクセルの正方形になります。
正方形からはみ出る部分は切り取られるので、メールやデジタルカメラのシャシンを使うときは、残したいものが真ん中にあるシャシンを選ぶようにしましょう。

元のシャシン

マイアルバムのシャシン

→P.10

4 送信したメールが相手に届かない

送信したメールが相手に届かないときは、以下のことを確かめてください。

メールを送信できない
まずは、20～23ページをもう一度読んで、正しく準備されているかを確認してください。
正しく準備されているのに接続できない場合は、ネットワークが不安定になっている可能性があります。しばらくたってから、ネットワークに接続してみてください。

メールそのものが届かない
相手のメールアドレスをもう一度確かめてください。

メールは届いてもシャシンが届かない
相手が、35ページの「携帯電話　動作確認機種②」以外の携帯電話を使っていると、シャシンが届かないことがあります。

5 メールを送信したら2通になった

動くペタキャラを貼ったペタキャラシャシンを送信すると、動きが2枚のシャシンに分解されて、相手にシャシン付きのメールが2通送られます。

動くペタキャラ

マイアルバムのシャシン

送信されるシャシン

→P.20

6 デジタルカメラのシャシンを取り込めない

デジタルカメラのシャシンを取り込めないときは、以下のことを確かめてください。

[USBカメラ]を選択できない
35ページの「デジタルカメラ 動作確認機種」にまとめてある[USBカメラ]で使えるデジタルカメラの種類を確認してください。動作確認されているデジタルカメラの場合は、26ページをもう一度読んで、デジタルカメラと"PlayStation 2"が正しく接続されているかを確認してください。

取り込めないシャシンがある
以下のようなシャシンは取り込めません。

対応画像ではない……35ページの「デジタルカメラ動作確認機種」にまとめてあるデジタルカメラを使って、DCF形式で撮影してください。

大きすぎる……………タテ5120×ヨコ3840ピクセル以内にしてください。

小さすぎる……………タテ64×ヨコ64ピクセル以上にしてください。

細長すぎる……………タテとヨコの比率を1:2〜2:1までにしてください。

シャシンが多すぎる…デジタルカメラにある『ビブリップル』で使えるシャシンは、新しい順に60枚まで取り込めます。61枚目より古いシャシンを取り込みたいときは、いらないシャシンを削除してください。デジタルカメラの機種によっては、必ずしも新しい順の60枚にならないこともあります。

・デジタルカメラから取り込めるシャシンについてのより細かい説明は、27ページを読んでください。

ゴホウビ

1 ゴホウビって？

ゴホウビとは、ビブリアルバムをクリアーしていくと追加されるシャシンのことです。
ゴホウビは、以下のようにクリアーしていくと遊べるようになります。

ゴホウビ1…「ウメ」「タケ」「マツ」のシャシンを全部クリアー
ゴホウビ2…「ウメ」「タケ」「マツ」「ゴホウビ1」のシャシンを全部パーフェクトクリアー

パーフェクトクリアーのヒミツ

シャシンに隠れているペタキャラを一度のプレイで全部ゲットすると、パーフェクトクリアーです。
パーフェクトクリアーしたり、何度か遊んでいるあいだに全部のペタキャラを手に入れると、 の王冠マークが表示されます。カクダイシャシンの残りペタキャラを参考に、いろいろなところを探してみましょう。

2 ゴホウビシャシン提供

ゴホウビ1:01〜12

林家ペー

11月29日生まれ。大阪市出身。名門・林家三平に入門。タレント志望のため落語家の修業をせず、5年間、今でいうブレーンのような形で付く。その後、独立。
妻・パー子(改めてコンビは組んでいない)とともにピンクの衣装を身にまとい、番組本番中にもカメラをパチパチ撮りまくり、写真家としても有名！著名人の本人から、その家族、架空のキャラクターまで約2千名以上の誕生日を記憶する誕生日博士でもある。

林家パー子

8月13日生まれ。東京都北区出身。夫人の海老名香葉子にスカウトされ、林家三平に入門。女弟子ということで話題になり、3か月でレギュラー番組(テレビ朝日)を持ち、映画、テレビ、ラジオなどのマスコミにのって人気者となる。
その後、一門の林家ペーと結婚。偶然「ペーパー」という語呂があい、仲の良さからほとんどのテレビ・ラジオ番組に揃って出演。ペー同様、番組の本番中にカメラをパチパチ、ユニークなキャラクターの2人として現在に至る。

ゴホウビ2:01〜08

小林美穂(ドーター・コパ)

1979年12月21日生まれ。風水術の第一人者「Dr.コパ」こと小林祥晃氏の長女。父から風水と占いの知識を学び、それをベースに現代的なアレンジを加えた占い術が好評。テレビ、雑誌、ラジオなどで活躍中。
著書に『誰でもわかる風水！ ドーター・コパのラッキーガール宣言』(実業之日本社)、『ドーター・コパのラッキー風水』(フレーベル館)など。

携帯電話 動作確認機種①
(携帯電話から『ビブリップル』への画像送信ができる機種)

NTT DoCoMo FOMA900iシリーズ SH900i P900i N900i F900i FOMA2102Vシリーズ P2102V N2102V F2102V FOMA2701・2051シリーズ N2701 F2051 N2051 505i/iSシリーズ D505iS P505iS N505iS SH505iS SO505iS D505i SO505i SH505i N505i F505i P505i 504i/iSシリーズ N504iS P504iS F504iS その他 P2002 D251iS

Vodafone V601SH V601N J-N51 J-SA51 J-P51 V301D J-SA06 J-T08 V801SA J-D05 J-N04 J-SH53 J-SH52 J-SH09 J-SH51 J-SH08 J-SH07 J-T51

au W11K A1402S A5502K INFOBAR A5503SA A5501T A5404S A5401CAⅡ A5401CA A5402S A5305K C3001H C5001T A3012CA A3013T A3015SA A5301T A5302CA A5303H A5303HⅡ A5306ST

TU-KA TT31 TK31 TK40

携帯電話 動作確認機種②
(『ビブリップル』から携帯電話への画像送信ができる機種)

Vodafone V801SA

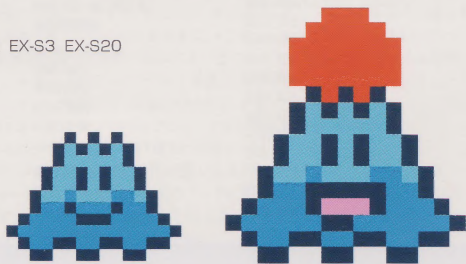
au W11K A1402S A5502K A5503SA A5404S A5401CAⅡ A5401CA A5402S A3012CA A3015SA A5302CA

TU-KA TT31 TK31 TK40

デジタルカメラ 動作確認機種(USBケーブルで"PlayStation 2"と接続し、『ビブリップル』へ画像を転送できる機種)

SONY DSC-P1 DSC-P5 DSC-P7 DSC-P8 DSC-P9 DSC-P10 DSC-P30 DSC-U10 DSC-U20 DSC-U40 DSC-U60 DSC-F77 DSC-T1 DSC-V1 DSC-F707 DSC-F717 DSC-F828

Canon IXY DIGITAL L

CASIO EX-S1 EX-S2 EX-S3 EX-S20

・動作確認機種は当社環境において正常に動作することを当社が確認した機種です(2004年4月15日現在)。なお、最新の検証情報については、当社ソフトウェア情報ページをご覧ください。
SCEJソフトウェア情報ページ(http://www.playstation.jp/scej/)

プロデューサー
松浦 雅也

プログラム
前田 晃紀
髙安 正昭
望月 進吾
山下 伸一

キャラクターデザイン
松浦 季里

グラフィックデザイン
田中 辰徳
長谷川 裕美
白須 昇
御船 幸恵
安里 マーシャル

プランナー
小島 英士
白須 昇
竹林 伸一

サウンドプロダクション
大西 英人
大森 政人
渡辺 良

ミュージック
松浦 雅也

ゴホウビシャシン提供
林家 ペー
林家 パー子
小林 美穂(ドーター・コパ)

プロデューサーアシスタント(七音社)
小川 亜希子

QAマネージメント
鈴木 香子

QAチーム
阿久津 智美
坂元 美紀
大黒 絢一
竹林 哲
田村 健次
原 英司
増永 彰
堤 裕一((株)デジタルハーツ)
水野 司((株)デジタルハーツ)
川上 大亮(ポールトゥウィン(株))

プロモーション
阪本 大太
林 夕起子

セールスプロモーション
増本 光高
浅川 哲朗

パッケージコーディネイト
小宮 浩典
和泉 卓哉
瀧﨑 裕子
寺嶋 愛子
森 綾子(SMC)

解説書編集
安原 健一郎(豊玉屋)

パッケージ・解説書デザイン
二木 奈実子(ライム.ラボ)
國分 聖(ライム.ラボ)

パッケージイラストレーション
岡澤 隆

デジタルカメラ接続ソフトウェア
コルクス(株)

スペシャルサンクス
John Belmonte
Anthony Carrico
村上 智彦
光元 武史
中林 たける
佐々木 暁文
真田 麻子
渋谷 裕介
高橋 由紀
塚田 麻里子
原 美涼
小林 友美
佐々木 清(NTT-IT)
坂上 順一(SONY)
Laugh & Peace
　景山 俊之
　廣田 幸一
辻 純子
丸山 純子
菊地 正利
鈴木 徹
和田 雄二
高嶋 俊彦
大山 泰斗
福岡 奈良
宇山 潤
山本 正美
丸山 幸貞
鈴木 圭一郎
中村 友美
青木 隆
山口 晋平
鈴木 健
千原 有未
犬飼 将義
水野 雅之
森田 義章
田中 好子
弓崎 由佳
田村 文子
島崎 裕嗣(デジタルガーデン)
(株)葵プロモーション
　古城 智大
　谷内 伸二郎
　寺嶋 加奈
　和田 聡
　加藤 春子
　梅沢 勉
　有川 泰志
　山田 哲也
　加藤 真義
　森 万由美
(株)アルゴリズミックアーツ
インターネットコパクラブ(株)
大映スタジオ
デザインエクスチェンジ(株)
(株)ドワンゴ
(株)CELL
P&P企画

プロダクションマネージメント
小島 英士

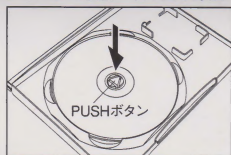
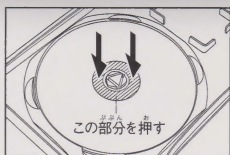
プロジェクトマネージメント
支倉 朋洋

エグゼクティブプロデューサー
藤澤 孝史

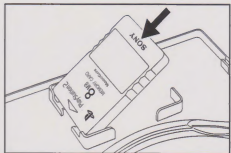
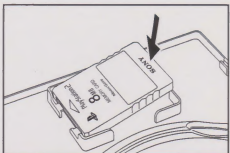
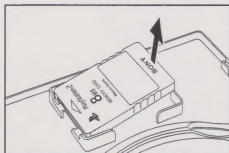
スーパーバイザー
小林 康秀
桐田 富和
竹野 史哉
佐藤 明

企画・開発
(株)七音社

制作・著作
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

ディスクの収納・取り出し方法

PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納・取り出し方法

1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。

2.メモリーカードの右端を押し込んでください。

3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

『ビブリップル』インターネットアンケートのお知らせ

SCEJでは、これからもより一層楽しんで頂けるゲームをお届けするために、ソフトウェアをご購入頂きました皆様に対して、インターネットによるアンケートを実施しています。ご協力頂いた方には、もれなく「特製パソコン用壁紙」をプレゼントさせて頂きます。以下のURLにアクセスし、掲載されている登録方法に従って、『ビブリップル』アンケートにお答えください。多くの皆様からのご協力をお待ちしております。

インターネットアンケートのURL	http://www.playstation.jp/fb/scps011032.html

※ 携帯電話、PHSからは、ご回答できません。アンケート締め切り: 2004年8月31日

お客様にご提供いただく個人情報（お問い合わせなど）の取り扱いにつきましては、"PlayStation 2"に付属の「取扱説明書」、または当社のホームページ(http://www.scei.co.jp)をご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

12才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょにかいてください。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation" オフィシャルホームページ SCEJソフトウェア情報 http://www.playstation.jp/scej/

SCPS 11032
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント